

**PERANCANGAN INTERIOR
RUMAH TEH NDORO DONKER
KARANGANYAR**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh :

EKA AULIA RAHMITA

NIM 1411944023

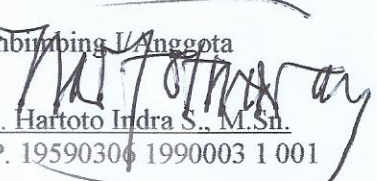
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior
2018

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan Berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR RUMAH TEH NDORO DONKER KARANGANYAR diajukan oleh Eka Aulia Rahmita, NIM 1411944023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 12 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

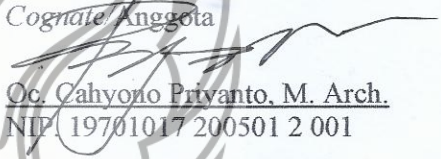
Pembimbing I/Anggota


Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.
NIP. 19590306 1990003 1 001

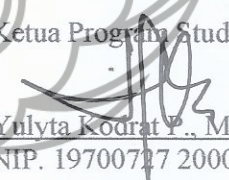
Pembimbing II/Anggota


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19790407 200604 1 002

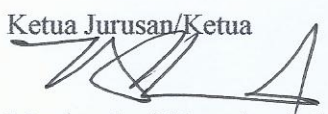
Cognate/Anggota


Oc. Cahyono Priyanto, M. Arch.
NIP. 19701017 200501 2 001

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Yulyta Kodrat P., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005


Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERANCANGAN INTERIOR RUMAH TEH NDORO DONKER KARANGANYAR, JAWA TENGAH

Eka Aulia Rahmita

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI
Yogyakarta Jl. Parangtritis Km. 6,5, Sewon, Bantul.

Abstrak

Rumah Teh Ngoro Donker merupakan sebuah kafe yang berada di area perkebunan teh Kemuning, Karanganyar. Kafe ini khusus menyajikan teh sebagai bentuk pengenalan berbagai jenis teh hasil dari perkebunan di Indonesia serta meningkatkan minat masyarakat Indonesia untuk mengkonsumsi teh, namun di dalamnya dirasa belum mampu untuk merepresentasikan tujuan tersebut. Perancangan ini bertujuan untuk dapat menampung dan merefleksikan tujuan dari kafe tersebut ke dalam interior area galeri, *indoor dining*, *outdoor dining*, dan *store* yang terdapat pada kafe ini. Maka terpilihlah gaya kontemporer dengan tema *Story of Tea*. Karya ini menggunakan metode perancangan proses desain yang terdiri dari analisis dan sintesis dimulai dengan mengumpulkan seluruh data-data kemudian mengolahnya menjadi alternatif desain sehingga dapat memberikan solusi desain yang optimal. Penerapan gaya kontemporer dan tema *Story of Tea* serta pendekatan simbiosis dan elemen-elemen interior lainnya diharapkan dapat mengoptimalkan tujuan yang ingin di capai dari kafe tersebut.

Kata Kunci : Interior, Teh, Simbiosis, Kontemporer

Abstract

Ngoro Donker Tea House is a café located in the area of tea plantations in Kemuning, Karanganyar. This specialized café offers tea to its customers as an introduction to various kinds of tea produced in tea plantations in Indonesia, and as an attempt to increase the consumption of tea, but it seems like it has not been able to represent the goal. A design had been chosen in order to collect and reflect on the café's purposes. The design is manifested in the interior area of the gallery, indoor dining, outdoor dining and store in the café. Therefore, contemporary style with a theme Story of Tea had been picked. A designed process planning method was applied to this work. It consists of an analysis and synthesis which was started with data gathering and processing. It can be an alternative design which provides an optimal design solution. With the implementation of the contemporary style, the theme Story of Tea, the symbiosis approach and other elements of interior design, it is expected that the purposes of the café can be optimized.

Keywords: Interior, Tea, Symbiosis, Contemporary

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior Rumah Teh Ngoro Donker” dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan do’a.
3. Adik saya untuk segala dorongan dan kasih sayang yang diberikan.
4. Yth. Dr. Suastiwi, M. Des . selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra S., M.Sn. dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing I dan II yang selalu memberikan dorongan, saran, serta nasehat yang membangun selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P, M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama proses studi.
9. Ibu Ratnawati Wibowo selaku Manager Rumah Teh Ngoro Donker.
10. Dio Rinanda yang selalu memberi bantuan, semangat dan dukungan.
11. Keluarga yang selalu memberi semangat dan do’a.
12. Dara, Salma, Diva, Yuanita, Julia, Aprines, Adinda yang setia menjadi tempat keluh kesah selama proses penyusunan tugas akhir.

13. Teman-teman seperjuangan Konkokandunk
14. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut membantu penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, Juli 2018

Penulis



Eka Aulia Rahmita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	4
BAB II PRA DESAIN	
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Umum	7
2. Tinjauan Khusus	20
B. Program Desain	21
1. Tujuan Desain	21
2. Sasaran Desain	21
3. Tinjauan Data	21
4. Daftar Kebutuhan	40
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	
A. Pernyataan Masalah	43
B. Ide Solusi	43
C. Pendekatan Konsep Desain	46

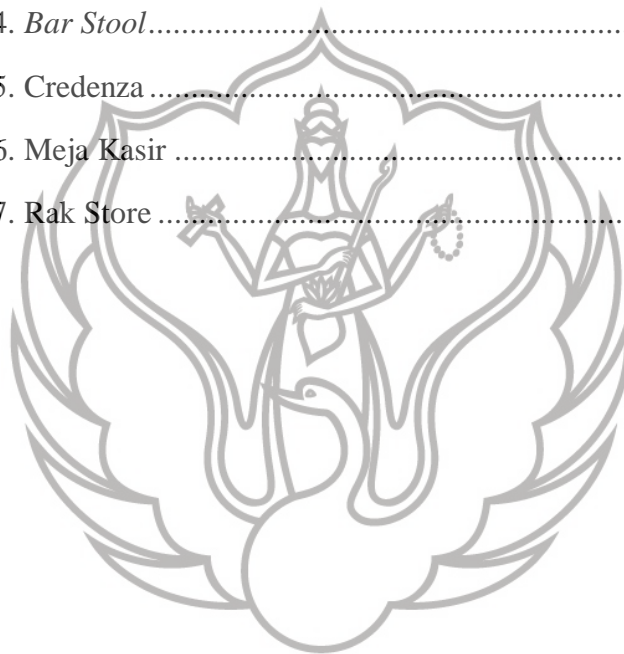
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	
A. Alternatif Desain (Schematic Design)	48
1. Alternatif Estetika Ruang	48
2. Alternatif Penataan Ruang	52
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	56
4. Alternatif Pengisi Ruang	59
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	66
B. Evaluasi Pemilihan Desain	67
C. Hasil Desain	68
1. Presentasi Desain	68
2. Layout	73
3. Detail Khusus	74
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
1. Hasil Survey	
2. <i>Bill of Quantity (BOQ)</i>	
3. Perhitungan Titik Lampu	
4. Proses Pengembangan Desain	
5. Poster	
6. Leaflet	
7. Axonometri	
8. Skema Bahan	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tanaman Teh	10
Gambar 2. Teh Hijau	12
Gambar 3. Teh Hitam.....	13
Gambar 4. Teh Oolong	14
Gambar 5. Teh Putih	15
Gambar 6. Logo Rumah Teh Ndoro Donker	22
Gambar 7. Lokasi Rumah Teh Ndoro Donker.....	22
Gambar 8. Lokasi Rumah Teh Ndoro Donker.....	23
Gambar 9. Denah Rumah Teh Ndoro Donker	26
Gambar 10. Sirkulasi Rumah Teh Ndoro Donker.....	27
Gambar 11. Standarisasi Ukuran Meja.....	36
Gambar 12. Standarisasi Meja Persegi.....	37
Gambar 13. Standarisasi Meja Bundar.....	38
Gambar 14. Standarisasi Jarak Sirkulasi	39
Gambar 15. Standarisasi Area Kasir	40
Gambar 16. Kursi Tanpa Sandaran Tangan.....	40
Gambar 17. Penjabaran Konsep.....	46
Gambar 18. <i>Moodboard</i>	47
Gambar 19. Suasana Ruang.....	48
Gambar 20. Skema Warna.....	49
Gambar 21. Stilasi Bentuk Daun Teh.....	51
Gambar 22. Stilasi Bentuk Daun Perkebunan	52
Gambar 23. Diagram Matriks	52
Gambar 24. Bubble Diagram	52
Gambar 25. Bubble Plan Alternatif 1	53
Gambar 26. Bubble Plan Alternatif 2.....	53

Gambar 27. Block Plan Alternatif 1	54
Gambar 28. Block Plan Alternatif 2	54
Gambar 29. Layout Alternatif 1	55
Gambar 30. Layout Alternatif 2	55
Gambar 31. Rencana Lantai Alternatif 1	56
Gambar 32. Rencana Lantai Alternatif 2	56
Gambar 33. Rencana Dinding Alternatif 1	57
Gambar 34. Rencana Dinding Alternatif 2	57
Gambar 35. Rencana Plafon Alternatif 1	58
Gambar 36. Rencana Plafon Alternatif 2	58
Gambar 37. Furnitur Indoor Dining Alternatif 1	59
Gambar 38. Furnitur Indoor Dining Alternatif 2	59
Gambar 39. Furnitur Outdoor Dining Alternatif 1	60
Gambar 40. Furnitur Outdoor Dining Alternatif 2	60
Gambar 41. Furnitur Kantor & Ruang Tamu Alternatif 1	61
Gambar 42. Furnitur Kantor & Ruang Tamu Alternatif 2	61
Gambar 43. Furnitur Meja Kasir Alternatif 1	62
Gambar 44. Furnitur Meja Kasir Alternatif 2	62
Gambar 45. Furnitur Credenza Alternatif 1	63
Gambar 46. Furnitur Credenza Alternatif 2	63
Gambar 47. Furnitur Bar Stool Alternatif 1	64
Gambar 48. Furnitur Bar Stool Alternatif 2	64
Gambar 49. Furnitur Rak Alternatif 1	65
Gambar 50. Furnitur Rak Alternatif 2	65
Gambar 51. Rendering Perspektif Area Indoor Dining	68
Gambar 52. Rendering Perspektif Area Indoor Dining	68
Gambar 53. Rendering Perspektif Area Outdoor Dining	69
Gambar 54. Rendering Perspektif Area Outdoor Dining	69

Gambar 55. Rendering Perspektif Area Galeri	70
Gambar 56. Rendering Perspektif Area Kantor & Ruang Tamu	70
Gambar 57. Rendering Perspektif Area Store	71
Gambar 58. Rendering Perspektif Area Store	71
Gambar 59. Perspektif Manual	72
Gambar 60. Perspektif Manual	72
Gambar 61. Layout.....	73
Gambar 62. Partisi.....	74
Gambar 63. Backdrop Bar	74
Gambar 64. <i>Bar Stool</i>	75
Gambar 65. Credenza	75
Gambar 66. Meja Kasir	76
Gambar 67. Rak Store	76



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sejarah Berdirinya kafe.....	9
Tabel 2. Aktivitas Pengelola.....	24
Tabel 3. Kondisi Intensitas Cahaya Berdasarkan Area dan Visual.....	32
Tabel 4. Standarisasi Higienis.....	34
Tabel 5. Standart Ukuran Meja yang Direkomendasikan	35
Tabel 6. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	41
Tabel 7. Identifikasi Permasalahan Ruang Galeri.....	43
Tabel 8. Identifikasi Permasalahan Ruang <i>Indoor Dining</i>	44
Tabel 9. Identifikasi Permasalahan Ruang <i>Outdoor Dining</i>	45
Tabel 10. Identifikasi Permasalahan Ruang Kasir & <i>Store</i>	45
Tabel 11. Identifikasi Permasalahan Ruang Kantor & Ruang Tamu	46
Tabel 12. Komposisi Material.....	49
Tabel 13. Evaluasi Pemilihan Desain.....	67

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Pola Pikir Perencanaan	3
Bagan 2. Struktur Organisasi	24
Bagan 3. Pola Aktivitas Pengelola	25
Bagan 4. Pola Aktivitas Pengunjung	25



PERANCANGAN INTERIOR RUMAH TEH NDORO DONKER KARANGANYAR, JAWA TENGAH

Eka Aulia Rahmita

Abstrak

Rumah Teh Ngoro Donker merupakan sebuah kafe yang berada di area perkebunan teh Kemuning, Karanganyar. Kafe ini khusus menyajikan teh sebagai bentuk pengenalan berbagai jenis teh hasil dari perkebunan di Indonesia serta meningkatkan minat masyarakat Indonesia untuk mengkonsumsi teh, namun di dalamnya dirasa belum mampu untuk merepresentasikan tujuan tersebut. Perancangan ini bertujuan untuk dapat menampung dan merefleksikan tujuan dari kafe tersebut ke dalam interior area galeri, *indoor dining*, *outdoor dining*, dan *store* yang terdapat pada kafe ini. Maka terpilihlah gaya kontemporer dengan tema *Story of Tea*. Karya ini menggunakan metode perancangan proses desain yang terdiri dari analisis dan sintesis dimulai dengan mengumpulkan seluruh data-data kemudian mengolahnya menjadi alternatif desain sehingga dapat memberikan solusi desain yang optimal. Penerapan gaya kontemporer dan tema *Story of Tea* serta pendekatan simbiosis dan elemen-elemen interior lainnya diharapkan dapat mengoptimalkan tujuan yang ingin di capai dari kafe tersebut.

Kata Kunci : Interior, Teh, Simbiosis, Kontemporer

Abstract

Ngoro Donker Tea House is a café located in the area of tea plantations in Kemuning, Karanganyar. This specialized café offers tea to its customers as an introduction to various kinds of tea produced in tea plantations in Indonesia, and as an attempt to increase the consumption of tea, but it seems like it has not been able to represent the goal. A design had been chosen in order to collect and reflect on the café's purposes. The design is manifested in the interior area of the gallery, indoor dining, outdoor dining and store in the café. Therefore, contemporary style with a theme Story of Tea had been picked. A designed process planning method was applied to this work. It consists of an analysis and synthesis which was started with data gathering and processing. It can be an alternative design which provides an optimal design solution. With the implementation of the contemporary style, the theme Story of Tea, the symbiosis approach and other elements of interior design, it is expected that the purposes of the café can be optimized.

Keywords: Interior, Tea, Symbiosis, Contemporary

I. PENDAHULUAN

Kafe merupakan salah satu bisnis yang berkembang di Indonesia pada saat ini. Banyaknya bisnis kafe membuat persaingan menjadi kuat dan saling berkompetisi merebut pasar konsumen. Dewasa ini para pemilik usaha kafe saling berlomba untuk menciptakan identitas tersendiri dari kafe mereka untuk memberikan konsumen pengalaman yang tidak biasa ketika mereka menikmati makanan dan minuman di tempat tersebut.

Rumah Teh Ngoro Donker merupakan kafe yang menempati sebuah bangunan Belanda dan berada di tengah kawasan perkebunan teh di daerah Karanganyar, Jawa Tengah. Tujuan dari kafe ini sendiri adalah memperkenalkan teh hasil perkebunan Indonesia kepada masyarakat, sehingga kafe ini khusus menyediakan sajian teh.

Indonesia merupakan salah satu negara penghasil teh terbesar di dunia namun masyarakatnya belum memiliki banyak pengetahuan tentang teh itu sendiri, bahkan minat masyarakat untuk mengonsumsi teh tergolong rendah. Hal ini disebabkan tidak adanya suatu wadah untuk menginformasikan tanaman teh yang dapat mengedukasi masyarakat.

Seiring berkembangnya desain interior di Indonesia, Rumah Teh Ngoro Donker berkeinginan untuk meredesain interior kafe yang memiliki identitas tersendiri sekaligus mampu menjadi mediator pengenalan teh kepada masyarakat.

Solusi untuk menjawab keinginan klien akan interior Rumah Teh Ngoro Donker yang ingin menjadi mediator pengenalan teh kepada masyarakat, maka perancang memilih mengaplikasikan tema *Story of Tea* dan gaya kontemporer, dengan metode pendekatan simbiosis dimana menyatukan kafe dan galeri sehingga selain menikmati wisata kuliner, pengunjung juga mendapatkan edukasi mengenai teh itu sendiri.

Sebelumnya terdapat beberapa permasalahan pada ruang-ruang kafe. Untuk area *indoor dining* di perlukan sirkulasi yang mudah bagi pengunjung untuk memasuki area tersebut, penempatan area kasir yang terkesan “tersembunyi” juga menyulitkan pengunjung, dan area dapur yang terekspos sehingga mengganggu kenyamanan pengunjung yang datang. Selain itu, kurangnya identitas dari teh yang sebaiknya di tonjolkan juga belum terwujud pada desain sebelumnya.

II. METODE PERANCANGAN

A. Proses Desain

Metode perancangan yang digunakan adalah metode desain yang dikemukakan oleh *Rosemarry Killmer* dan di dalamnya terdapat 2 tahap, yaitu analisis dan sintetis. Dua tahap itu kemudian dipecah ke dalam 8 langkah sebagai berikut :

1. *Commit* adalah menerima masalah yang ada.
2. *State* adalah mendefinisikan masalah.
3. *Collect* adalah pengumpulan data.
4. *Analyze* adalah menganalisa data-data yang telah dikumpulkan.
5. *Ideate* adalah menentukan ide-ide desain dalam bentuk skematik dan alternatif
6. *Choose* adalah memilih alternative desain yang sesuai
7. *Implement* adalah menuangkan desain terpilih ke dalam bentuk 2D maupun 3D.
8. *Evaluate* adalah meninjau desain yang telah dihasilkan.

B. Metode Desain

1. Metode Pengumpulan Data

a. Survey Lapangan

Survey dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan, dengan langsung mengunjungi tempat yang bersangkutan. Data yang dibutuhkan mencakup denah layout, foto-foto kondisi lapangan, data eksisting, dan kegiatan di dalamnya.

b. Wawancara

Survey dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan, dengan langsung mengunjungi tempat yang bersangkutan. Data yang dibutuhkan mencakup denah layout, foto-foto kondisi lapangan, data eksisting, dan kegiatan di dalamnya.

c. Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari referensi, dan bahan-bahan teori dari berbagai sumber yang diperlukan terkait dengan perancangan. Studi literatur dalam perancangan ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi/data-data terkait definisi, fungsi, jenis, dan semua hal yang dibutuhkan dalam proses perancangan Rumah Teh Ndoro Donker.

2. Metode Pencarian Ide

a. Brainstorming

Brainstorming adalah teknik kreativitas dengan mengumpulkan sumber-sumber ide spontan untuk menemukan kesimpulan terbaik dari suatu masalah tertentu.

Dalam melakukan brainstorming ada empat aturan dasar, yaitu :

- No judgement just listen
- Free imagination
- More head, more idea
- Develope new idea for all

b. Referensi

Metode pencarian ide selanjutnya adalah dengan mencari referensi desain *café* serupa yang bisa dijadikan sebagai acuan desain, baik melalui internet ataupun buku desain interior.

3. Metode Evaluasi

Metode *Evaluate (Critically Review)* adalah proses review dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai, apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk evaluasi yaitu :

- Self Analysi*
- Solicited Opinions*
- Studio Criticism*
- Postoccupancy*

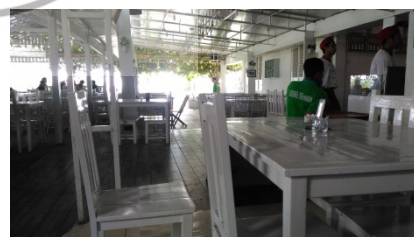
III. PEMBAHASAN DAN HASIL PERANCANGAN

A. Data Lapangan



Gambar 1. Fasad Kafe

(Sumber : Survey Lapangan, 2017)



Gambar 2. Indoor Dining

(Sumber : Survey Lapangan, 2017)



Gambar 3. Area Kasir

(Sumber : Survey Lapangan, 2017)



Gambar 4. Outdoor Dining

(Sumber : Survey Lapangan, 2017)

Ruang Lingkup Perancangan

Area perancangan Rumah Teh Ngoro Donker meliputi seluruh area *indoor dining* dan *outdoor dining*, area kasir dan *store*, galeri serta kantor dan ruang tamu.

B. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah :

1. Bagaimana interior Rumah Teh Ngoro Donker dapat menjad mediator pengenalan teh kepada pengunjung.
2. Bagaimana merancang interior Rumah Teh Ngoro Donker yang mengutamakan aspek fungsional, khususnya sirkulasi dan tata letak ruang yang mampu mengakomodir seluruh aktivitas dan kebutuhan penggunanya.
3. Bagaimana merancang interior Rumah Teh Ngoro Donker yang mengutamakan aspek fungsional, khususnya sirkulasi dan tata letak ruang yang mampu mengakomodir seluruh aktivitas dan kebutuhan penggunanya.

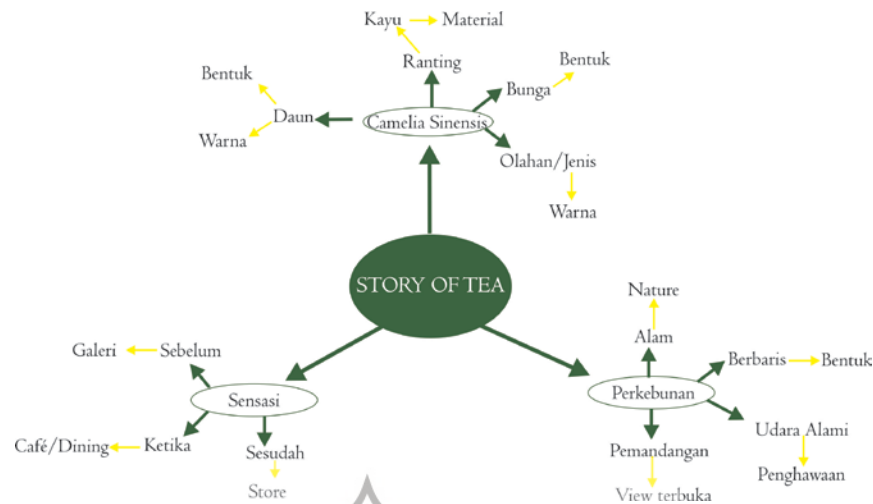
C. Ide Solusi Desain

1. Memaksimalkan fungsi ruang selain sebagai tempat wisata kuliner juga sebagai area wisata edukasi.
2. Pembagian ruang yang lebih terorganisir sehingga menciptakan sirkulasi yang terarah.
3. Mendesain café dengan pendekatan simbiosis, dimana café ini dilengkapi dengan galeri sehingga selain menikmati hidangan yang ditawarkan, juga sebagai tempat wisata edukatif sehingga pengunjung sekaligus dapat memperoleh ilmu dan informasi mengenai teh.

Mendesain cafe dengan gaya lebih modern untuk menciptakan desain yang berbeda sehingga mampu menarik perhatian pengunjung yang bertujuan untuk meningkatkan minat masyarakat dalam mengonsumsi teh.

D. Pembahasan

1. Konsep Desain



Gambar 5. Konsep Desain

(Sumber : Analilis Perancangan)

Dari penjabaran diatas maka tema dasar yang dipakai untuk perancangan interior Rumah Teh Ngoro Donker adalah tema *Story of Tea* yang dapat mewakili cerita teh di Indonesia. Teh adalah minuman yang mengandung kafein, sebuah infusi yang dibuat dengan cara menyeduh daun, pucuk daun atau tangkai daun yang dikeringkan dari tanaman *Camellia Sinensis*.

Teh terdiri dari daun, ranting, dan bunga, yang dapat diterapkan ke dalam desain dalam bentuk material, warna dan juga elemen estetis. Daun memiliki warna hijau, hijau muda dan coklat, ranting merupakan kayu, sedangkan bentuk dasar dari bunga teh dapat transformasikan menjadi bentuk elemen estetis seperti pola lantai. Terdapat tiga sensasi pada saat minum teh, yaitu sebelum, ketika, dan sesudah. Berdasarkan ketiga hal tersebut, maka permbagian utama area sekaligus sebagai pengatur sirkulasi pengunjung dibagi menjadi 3, yaitu galeri, area dining, dan store. Sensasi “sebelum” diterapkan pada area galeri, dimana sebelum menikmati sajian teh pengunjung diperkenalkan terlebih dahulu dengan segala hal mengenai teh di area ini. Kemudian sensasi “ketika” diterapkan pada area *dining*. Area kedua setelah galeri adalah area *dining* untuk pengunjung dapat menikmati berbagai sajian teh. Selanjutnya sensasi “sesudah” diterapkan pada area store. Setelah pengunjung mengetahui segala tentang teh di area galeri dan menikmati sajian teh di area *dining* selanjutnya pengunjung dapat memilih dan membeli berbagai produk teh dan souvenir di area ini.

Tanaman teh erat kaitannya dengan perkebunan. Dalam perancangan ini ingin menghadirkan suasana perkebunan ke dalam area café sehingga pengunjung yang berada didalam area indoor tetap dapat menikmati suasana perkebunan di sekitar cafe tanpa mengganggu privasi mereka.

Komposisi Warna



Gambar 6. Komposisi Warna

(Sumber : Analisis Perancangan)

a. Warna Putih dan Hitam

Putih dan hitam yang merupakan warna netral yang di pilih untuk diterapkan ke dalam interior ruangan dan sebagai penyeimbang suasana sehingga menciptakan komposisi yang *balance*. Warna putih akan mendominasi pada keseluruhan interior Rumah Teh Ngoro Donker untuk menciptakan suasana klasik sehingga kesan colonial dapat ditonjolkan.

b. Gradasi Hijau dan Gradasi Coklat

Warna-warna tersebut diambil dari warna daun teh dan warna seduhan teh. Warna tersebut akan diterapkan pada furnitur-furnitur dan elemen pendukung interior sehingga memberikan kesan modern pada ruang.

Komposisi Material



Gambar 7. Komposisi Material

(Sumber : Analisis Perancangan)

2. Desain Akhir



Gambar 8. Area Kasir

(Sumber : Hasil Perancangan)



Gambar 9. Kantor & Ruang Tamu

(Sumber : Hasil Perancangan)

Area galeri merupakan area yang di desain untuk memberikan edukasi kepada pengunjung tentang teh, sedangkan area kantor dan ruang tamu merupakan area bekerja yang di gunakan oleh manager sekaligus ruang untuk menerima tamu yang memiliki kepentingan khusus. Kedua ruang ini di desain lebih modern dengan menggunakan warna-warna khas dari teh.



Gambar 10. *Indoor Dining*

(Sumber : Hasil Perancangan)



Gambar 11. *Outdoor Dining*

(Sumber : Hasil Perancangan)

Indoor dining dan *outdoor dining* merupakan area utama dari kafe ini. Pada kedua area ini di desain dengan perpaduan antara kolonial dan modern dengan menggunakan warna-warna khas dari teh.



Gambar 12. Store

(Sumber : Hasil Perancangan)



Gambar 12. Store

(Sumber : Hasil Perancangan)

Store merupakan area pengunjung untuk berbelanja souvenir dan produk-produk teh dari Rumah Teh Ngoro Donker, sekaligus area kasir. Pada area ini di desain lebih modern namun sesuai dengan tema yang diterapkan.

IV. KESIMPULAN

Perancangan interior Rumah Teh Ngoro Donker Karanganyar ini menggunakan metode desain dari *Rosemary Kilmer* yang secara umum proses mendesain terdiri dari dua tahap yaitu tahap analisis dan tahap sintesis. Dua tahap tersebut kemudian dapat di pecah menjadi 8 langkah yaitu *commit* (menerima masalah yang ada), *state* (menentukan masalah), *collect* (survey lapangan), *Analyze* (Programming), *Ideate* (pencarian ide), *Choose* (pemilihan desain), *Implement* (penerapan ide), *Evaluate* (evaluasi dari desain yang telah dicapai). Berdasarkan metode perancangan yang digunakan, maka diperoleh solusi dari perancangan interior Rumah Teh Ngoro Donker dengan konsep desain “*Story of Tea*” yang dikemas dengan gaya Kontemporer.

Konsep ini diambil berdasarkan tujuan yang ingin di capai oleh Rumah Teh Ngoro Donker yaitu memperkenalkan teh Indonesia kepada masyarakat. Tujuan dan focus perancangan yang dimaksud adalah sebagai mediator *campaign* the dan meningkatkan minat masyarakat Indonesia untuk mengkonsumsi teh.

Gaya Kontemporer dipilih karena gaya ini sesuai untuk menciptakan suatu desain yang modern pada bangunan kolonial yang ada sehingga memberikan suasana interior yang berbeda.

Desain yang dihasilkan diharapkan mampu menjawab permasalahan dengan penerapan konsep yang tepat, serta mampu

menjadikan Rumah Teh Ngoro Donker sebagai salah satu mediator pengenalan teh kepada masyarakat Indonesia.

V. DAFTAR PUSTAKA

Killmer, Rosemary. 2002. *Designing Interior*. California : Wadsworth Publishing Company.

